Medienkonzept

Boy-Lornsen-Grundschule Brunsbüttel

Beschluss der Schulkonferenz vom 21. Mai 2019
Überarbeitet im März 2025

Einführung

Der Einsatz neuer Technologien und das Lernen mit und über digitale Medien erscheint unter Betrachtung der Lebenswirklichkeit unserer Schüler und Schülerinnen unerlässlich: Schon Grundschüler sind in ihrem Alltag mit einer Vielzahl von Medien der Informations- und Kommunikationstechniken umgeben (PC, Tablet, Smartphone, Internet …) Nach dem Beschluss der KMK „Bildung in der digitalen Welt"[1] soll eine systematische Medienbildung, somit „das Lernen mit und über digitale Medien bereits in der Primarstufe beginnen".
Medienkompetenz ist zu einer Schlüsselqualifikation geworden. Ihre systematische Entwicklung ist daher bereits eine Bildungsaufgabe der Grundschule (vgl. KMK-Beschluss „Medienbildung in der Schule"[2]).
In unserer Schule ist die unterrichtliche Mediennutzung (z.B. über Tablet, interaktiver Tafel) bereits seit mehreren Jahren in den schulischen Alltag integriert. Unser Ziel ist es nicht nur, die Vorgaben der Fachcurricula und der KMK –Strategie zu erfüllen, sondern auch, die Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler zu entwickeln bzw. zu fördern. Sie sollen zu einem selbstbestimmten und kritischen, aber auch produktiven und kreativen Umgang mit Medieninhalten, Mediennutzung und Medienwirkung befähigt werden.

Zum Verständnis:

Das Medienkonzept gliedert sich in zwei Teile:

1.) Der **allgemeine Teil,** in dem die zentralen Fragen und Zielsetzungen des Medienkonzeptes geklärt werden. Dieser sollte sich langfristig nur wenig ändern, da er von der Schulkonferenz beschlossen wird.

2.) Der **Anhang**, in dem jeweils der aktuelle Stand und die konkrete Umsetzung der Ziele aus dem ersten Teil festgehalten werden. Dieser wird laufend angepasst.

[1] Beschluss der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt",2019, S. 11
[2] Beschluss der Kultusministerkonferenz „Medienbildung in der Schule", 2012, S. 9

1. Hauptteil

1.1. Leitbild

Digitale Medien sind in der Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig und aus der gesellschaftlichen Interaktion mit allen ihren Facetten nicht mehr wegzudenken. Der mündige und kritische Umgang mit diesen Medien ist daher eine Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Teilhabe an der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Dazu zu befähigen ist Auftrag der Schule, der in seiner permanenten Wandlung eine Herausforderung darstellt.
Die Boy-Lornsen-Grundschule Brunsbüttel stellt sich dieser, indem sie die dazu nötigen Schlüsselkompetenzen – Medien dem jeweiligen Alter entsprechend kreativ, kritisch und souverän zu nutzen und gezielt für eigene Belange einzusetzen – fördert. Dabei gilt es sowohl theoretisch über die Vor- und Nachteile moderner Medien und deren Nutzung zu reflektieren, als auch diese praktisch einzusetzen und den Umgang mit ihnen einzuüben. Insbesondere die Arbeit mit digitalen Medien erfordert die Arbeit in drei Kernbereichen: Medienkunde, Mediennutzung und Medienkritik.
Im Zentrum unseres Konzeptes steht die Didaktik. Medien haben für uns, sofern sie nicht selbst Gegenstand des Unterrichts sind, eine dienende Funktion. Sie sollen das Lernen nicht vereinnahmen, sondern zielgerichtet eingesetzt werden, wo ein Mehrwert erzielt werden kann. Dabei sind elektronische Medien nur einer der vielen Bausteine von Medienvielfalt an unserer Schule. Neben den digitalen Medien haben die bewährten Medien ihren gleichberechtigten Platz.
Dieses Konzept unterstützt somit den ständigen Entwicklungsprozess des Unterrichts, der durch moderne Medien ergänzt wird und sie integriert, ohne bewährte Inhalte aufzugeben. Um auf die hohe Entwicklungsgeschwindigkeit im medialen Bereich flexibel reagieren zu können, ist dies ein offenes Konzept, das Neuerungen und Weiterentwicklung zulässt und erfordert.

1.2. Pädagogische Zielsetzung

Wir nutzen digitale Medien zur Unterstützung bei der Vermittlung traditioneller schulischer Inhalte auf neuen Wegen und mit völlig neuen Aufgabenstellungen. Aufgrund der umfassenden und stetig fortschreitenden Digitalisierung der Lebens-, Berufs- und Arbeitswelt berücksichtigen wir sie verstärkt auch im Unterricht. Die Schülerinnen und Schüler sollen Kompetenzen ausbilden, um die Potenziale dieser Entwicklung nutzen und gleichzeitig damit einhergehenden Herausforderungen und Gefahren begegnen zu können. Wir unterrichten mit und über digitale Medien und orientieren uns dabei an der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und den dort formulierten Kompetenzbereichen:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die Konkretisierungen sind verbindlicher Bestandteil der schulinternen Fachcurricula (siehe Anhang 2.4). Sie werden integrativ und verlässlich in den jeweiligen Fächern vermittelt. Unterstützt wird dies durch Medienunterricht in der Klassenstufe 2 und projektorientierten Unterricht (z.B. Film, Audioaufnahmen) an Thementagen und zunehmend auch im Fachunterricht.

Wir benutzen dazu an unserer Schule dieselben digitalen Werkzeuge, die auch zu Hause genutzt werden bzw. genutzt werden können.

1.3. Verbindlichkeit

Die im Hauptteil dieses Medienkonzeptes enthaltenen Leitlinien sind durch die Schulkonferenz beschlossen und bindende Vorgaben, bis es einen anders gearteten Beschluss gibt. Sie sind in den jeweiligen Bereichen der schulischen Arbeit von allen an Schule beteiligten Personen umzusetzen. Details werden im Anhang konkretisiert und dort laufend aktualisiert, auch ohne, dass dieses jeweils durch die Schulkonferenz genehmigt werden muss.

Umsetzung in den Fachcurricula: Zentrale Grundlage unserer pädagogischen Arbeit mit den digitalen Medien ist das Kompetenzraster der KMK. Durch die Integration in die Fachcurricula und einen zusätzlichen Unterricht mit und über digitale Medien ist die Umsetzung gewährleistet. Die durch die Fachschaften festgelegte Vermittlung der Kompetenzen gemäß den Vorgaben des KMK-Kompetenzrasters ist verbindlich. Zur Unterstützung wird dabei die Ergänzung zu den Fachanforderungen „Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ herangezogen. Die Fachanforderungen sowie die schulinternen Fachcurricula und das Methodencurriculum werden kontinuierlich an künftige Entwicklungen im digitalen Bereich angepasst.

1.4. Digitale Medien in der Verwaltung und Organisation

Vielfältige Programme zur elektronischen Datenverarbeitung werden genutzt, um Verwaltungs-, Organisations- und Kommunikationsprozesse zu optimieren. Es wird fortwährend evaluiert, wie diese Programme weiterentwickelt werden können.
Beispiele:

- Schulverwaltungssoftware
- Stunden- und Vertretungspläne
- Digitale Noteneingabe und Zeugniserstellung
- Kommunikationsplattform für Lehrkräfte
- Kommunikationsplattform für Eltern und Lehrkräfte
- Digitale schwarze Bretter
- Schulhomepage

Ziel ist, den Verwaltungsaufwand zu verringern, den Informationsfluss transparent zu gestalten und die Zurverfügungstellung von Informationen zu optimieren.

1.5. Rechtliche Grundlagen

In allen Belangen orientieren wir uns an den gesetzlichen und schulgesetzlichen Regelungen bzgl. der Arbeit mit digitalen Medien. Dies betrifft sowohl den Unterricht wie auch die

Verwaltung. Die gesetzlichen Regelungen werden für alle an Schule Beteiligten offen abgelegt, z.B. auf der Schulhomepage. Ein Datenschutzbeauftragter überprüft die Einhaltung und greift gegebenenfalls korrigierend ein.

1.6. Rolle und Aufgaben der Beteiligten

Der **Schulträger** stellt die technischen Rahmenbedingen, damit das Kollegium gemäß den Anforderungen der KMK unterrichten kann bzw. die Verwaltung ihre Aufgaben effizient erfüllen kann.
Insbesondere ist es seine Aufgabe, für die Anschaffung und Installation der erforderlichen Geräte und Programme zu sorgen, einen zeitnahen Support zur Behebung auftretender Fehler zu gewährleisten, das Kollegium in neue Geräte bzw. Programme einzuweisen sowie ein langfristiges Wartungs- und Erneuerungskonzept zu erstellen, das sicherstellt, dass langfristig verlässlich in einer digitalisierten Schule unterrichtet werden kann.

Die **Schulleitung** stellt sicher, dass das von der Schulkonferenz beschlossene Medienkonzept konform mit den ministeriellen und rechtlichen Anforderungen umgesetzt wird. Sie sorgt für eine angemessene Berücksichtigung des Einsatzes im Bereich digitaler Medien. Die Gesamtbelastung der Lehrkräfte ist dabei zu beachten.

Die **Fachschaften** tragen dafür Sorge, dass die Medienkompetenzen im Rahmen des Fachunterrichtes vermittelt werden. Sie integrieren selbige in die Fachcurricula und passen sie selbstständig an neue Entwicklungen an. Jede Fachschaft bestimmt dazu einen Ansprechpartner. So keiner bestimmt wird, verbleibt die Verantwortung beim Fachvorsitzenden.

Die **Eltern** unterstützen die Schule bei der Umsetzung des Medienkonzeptes, indem sie darauf achten, dass die Schülerinnen und Schüler auf ihren digitalen Geräten nur zulässige Software nutzen. Gerade mit jüngeren Schülerinnen und Schülern sollten Konzepte zur Nutzung digitaler Geräte zu Hause und in der Freizeit entwickelt werden.

Die **Schülerinnen und Schüler** arbeiten verantwortungsvoll sowohl mit schulinternen digitalen Geräten. Sie respektieren das Eigentum anderer, wobei sowohl das geistige wie auch das materielle gemeint sind.

1.7. Umgang mit sozialer Ungleichheit

Wir wollen allen Schülerinnen und Schülern ermöglichen, im Unterricht digitale Medien zu nutzen.
Dazu ist es unerlässlich, dass der Schulträger jedes Kind mit einem Gerät versorgt.

1.8. Umgang mit (Cyber-)Mobbing

Prävention im vierten und bei Bedarf im dritten Schuljahr sollen dem Cybermobbing entgegenwirken. Im Falle eines Mobbingfalles werden die etablierten Methoden unter Einbeziehung der Schulsozialarbeit eingesetzt. Der Schutz der Personenrechte unserer Schülerinnen und Schüler steht an erster Stelle. Leider hat das Thema „Cybermobbing“ in Zusammenhang mit dem zunehmenden Gebrauch von Social Networks, Chats und Instant

Messaging in den letzten Jahren – auch an unserer Schule - an „negativer“ Bedeutung gewonnen. Um dieser Entwicklung entschieden entgegenzuwirken, werden wir regelmäßige Präventionsmaßnahmen durchführen und stetige Aufklärung für einen reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien leisten.

1.9. Umgang mit gesundheitlichen Risiken

Bei Einsatz und Anschaffung digitaler Geräte wird darauf geachtet, möglichst strahlungsarme Geräte anzuschaffen. In Kooperation vor allem mit den Eltern sollen die Schülerinnen und Schüler sensibilisiert werden für einen sinnvollen, gesundheitlich unbedenklichen Einsatz der Geräte.

1.10. Umgang mit Datenschutz und personenbezogenen Daten

Wir orientieren uns in allen datenschutzrelevanten Bereichen an den gesetzlichen Vorgaben. Regelmäßige Informationen und Schulungen stellen sicher, dass das Kollegium auf dem neuesten Stand der Anforderungen ist. In Zusammenarbeit mit der IT-Abteilung des Schulträgers werden Methoden entwickelt, um zu Hause oder auf mobilen Geräten datenschutzkonform zu arbeiten. Gleiches gilt, wenn schuleigene Geräte an das Kollegium ausgegeben werden. (Bsp.: Laptops, USB-Sticks, Tablets, etc.)

2. Anhang

Dieser Teil wird laufend angepasst und verändert. Seine Bestandteile orientieren sich allerdings an den Zielsetzungen des Hauptteils.

2.1. **Konkretisierungen für die Schuljahre 2025/26 und 2026/27**

Die Medienbildung unserer Schule beinhaltet die Integration der Ebenen „Lernen mit Medien“, „Lernen über Medien“ und „Produzieren von Medien“. Unter Medien verstehen wir hier auch digitale Werkzeuge wie automatisierte Anwendungen, einfache Computerprogramme und -algorithmen.

2.1.1. **„Lernen mit Medien“**

Durch den Einsatz digitaler Medien kann fachliches und selbstständiges Lernen optimiert werden, indem er zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit Inhalten oder zur Informationsbeschaffung genutzt wird. Sinnvoll und auf das Entwicklungsniveau abgestimmte Lernsoftware/Lernportale/Learning-Apps ermöglichen den Kindern auf spielerische Weise Lerninhalte zu vertiefen und zu üben. Dabei wird das individuelle Lern- und Arbeitstempo berücksichtigt und eine automatische Protokollierung der Schülerarbeiten ermöglicht der Lehrkraft eine sehr genaue Fehleranalyse auf die eine weitere Förderung des Kindes aufbauen kann.
Hier soll in erster Linie in allen Jahrgängen altersgemäß abgestuft das Lernmanagementsystem it’s Learning als alle anderen Apps integrierende Plattform zum Einsatz kommen. it’s Learning wird vom Land kostenlos zur Verfügung gestellt.
Gerade durch das Lernmanagementsystem eröffnen sich für die Kinder neue Formen der selbstständigen Erarbeitung von Wissen.

2.1.2. „Lernen **über Medien“**

Den Umgang mit den digitalen Medien anzuleiten und zu begleiten, ist eine wichtige pädagogische Aufgabe der Lehrkräfte innerhalb der Medienbildung. Es gilt einerseits Risiken und Gefahren des Internets für die Kinder vorzubeugen, andererseits auch die Interessen der Kinder zu lenken. Bild- und Textbotschaften sollten reflektiert und hinterfragt werden, um zu einer sachgerechten und selbstbestimmten Nutzung zu befähigen. Eine angeleitete Auseinandersetzung mit den digitalen Inhalten kann letztlich zur Reflektion und Meta-Verständigung befähigen. Dafür benötigen die Kinder Raum, um eigene Fragen zu entwickeln, Beobachtungen anzustellen und zu eigenen Kategorien zu kommen. Oftmals ist es gerade bei den negativen Auswirkungen der Medien sehr wirksam externe Fachleute einzubinden. Die schon seit Jahren gepflegte Kooperation mit der Polizei zum Thema Mobbing und Cybermobbing hat uns dies gezeigt.

2.1.3. „Produzieren **von Medien“**

Im Rahmen von Medienprojekten, die im Fachunterricht, in Projektwochen und an unserer Schule auch im Offenen Ganztag erfolgen, geht es hier um eine sinnvolle Vertiefung der Grundlagen, die in der systematischen Medienbildung im Unterricht auf

den anderen beiden Ebenen erworben wurden. Indem die Schüler selbst digitale Produkte wie z.B. Audio- oder Videodateien oder digitale Präsentationen herstellen, eröffnet dies eine andere Betrachtungsweise und hilft Medienwirkung kritisch einzuschätzen.[3]
Zudem können vorbereitete Lernangebote mit Programmierumgebungen oder Roboter mit programmierbaren Sensoren wie der bei uns seit Jahren eingesetzte LEGO-EV3-Roboter, die angeschafften MiniCalliope Einplatinencomputer oder BeeBots den Kindern einen forschenden und entdeckenden Zugang zu informatischen Inhalten ermöglichen und dabei helfen, eigene digitale Ergebnisse zu schaffen. In der Schule ist es jedoch von Bedeutung, den Kindern die Grundzüge der Informatik auch erkennbar werden zu lassen.[4]

Ausgehend vom Einsatz digitaler Medien zum „Lernen mit Medien“ wird ein großer Schwerpunkt unserer Schule in den nächsten Jahren der Übergang zum Produzieren von Medien sein. Digitale Medien, nur als Ersatz für herkömmliche Printmedien eingesetzt, sind nicht unser Ziel. Wir wollen die neuen Chancen, die die digitalen Medien bieten, intensiv für unseren Unterricht nutzen. Dazu sind wir auf eigene und fremde neue Ideen für die Nutzung im Bereich „Produktion von Medien“ in der Grundschule angewiesen.

2.1.4. **Jahresplanung**

In der im Anhang stehenden Übersicht sind die für alle Fächer verbindlichen Kompetenzziele aufgelistet, die die Schüler am Ende der 4. Jahrgangsstufe erreicht haben sollen. Diese orientieren sich an der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Dieses Curriculum enthält, von den KMK-Vorgaben ausgehend, eine Zuordnung aller digitalen Inhalte zu einzelnen Fächern und Jahrgangsstufen.

Im Bereich der Schulverwaltung erfolgte die Umstellung auf die vom Land kostenlos zur Verfügung gestellte Software zur Schüler-/Lehrerverwaltung und zur Stundenplanerstellung. Die Umstellung der Kommunikation des Personals untereinander und mit den Eltern/Schülern von der SchulCloud auf It‘s Learning ist bereits abgeschlossen.

2.1.5. **Pädagogischer Begründungszusammenhang**

Der bisherige unterrichtliche Einsatz der digitalen Tafeln hat gezeigt, dass die Active Panels optimal in den Unterricht einbezogen werden können. Durch ihre Interaktivität lassen sich haptische, visuelle und akustische Wahrnehmung kombiniert ansprechen und tragen zu einer anregenden und spielerischen Auseinandersetzung mit den Lerninhalten bei. Die Nutzung von einer das Lehrwerk begleitenden Software in den einzelnen Fächern schafft ein hohes Motivationsniveau seitens der Schülerinnen und Schüler. Zukünftig solle auch weitere Lernsoftware geprüft und ggfs. auf den Active Panels installiert werden. Als Präsentationstafel ermöglichen Active Panels allen Kindern der Klasse zeitgleich auf Inhalte zuzugreifen sowie Sachverhalte und Zusammenhänge

[3] A.Rompf/A.Rompf, Führerschein Medienkompetenz, Augsburg 2017,S.81 ff.
[4] L. Humbert u.a., Informatische Bildung in der Grundschule wagen, 03.03.2019

anschaulich darzustellen. Eigenaktivität der Schüler und Schülerinnen ist auch an den Panels ein verbindendes Element: Bei ausreichend großem Monitor und Multi-Touch-Funktion können mehrere Schülerinnen/Schüler gleichzeitig daran arbeiten. Prozess und Ergebnis der Arbeit sind für alle nachvollziehbar und die Kommunikation wird gefördert. Außerdem kann das Tafelbild leicht abgespeichert und am nächsten Tag für die Weiterarbeit wieder aufgerufen werden.
Neben dem oben genannten Einsatz als Schreibmedium und der Wiedergabe von interaktiven Lernprogrammen und E/m-books, wird die digitale Tafel im unterrichtlichen Kontext genutzt zur Recherche, zum Vorführen von Lernvideos und Aminationen, zum Abspielen von Audiodateien, zur Darbietung selbst erstellten digitalen Unterrichtsmaterials der Lehrkräfte und zur Präsentation von Schülerergebnissen via Projektion mit einem IPad bzw. dessen Kamera.
Um unsere pädagogischen Leitlinien zu erfüllen und zu garantieren, dass diese jeden unserer Schülerinnen und Schüler erreicht, ist eine einheitliche Ausstattung aller Klassenräume mit den Active Panels notwendig. Diese in wenigen Jahren zu erwartende Erneuerung der Tafel gilt es beizeiten zu berücksichtigen.
Unsere Schule verfügt über sechs I-Pad Koffer mit je einem Klassensatz mobilen Endgeräten. Damit besteht momentan für jeweils zwei bis drei Klassen die Möglichkeit, dass zeitgleich alle Schüler einer Klasse den Umgang mit digitalen Medien intensiv erlernen und ihre Medienkompetenz in den verschiedenen Kompetenzbereichen erweitern.
Integriert in den Fachunterricht gehört dazu zum einen die Beschaffung und Selektion von relevanten Informationen aus dem Internet, das Erproben von vereinfachten Kommunikationsmöglichkeiten und der Einsatz von geeigneter Lernsoftware bzw. Online-Lernplattformen. Mit Letzteren lassen sich Lerninhalte auf spielerische Weise üben und vertiefen. Im Rahmen der inneren Differenzierung wird das individuelle Lern- und Arbeitstempo berücksichtigt und die Kinder erhalten individuelle Rückmeldung über ihre Leistungen. Die Fähigkeit den eigenen Lernfortschritt besser einzuschätzen und zu organisieren sowie eigene Stärken und Schwächen zu erkennen, fördert die Lernkompetenz der Schülerinnen und Schüler.

2.1.6. Die BLGS nutzt derzeit folgende Onlinelernprogramme und Lernsoftware auch an den stationären Endgeräten im PC-Raum oder im Klassenzimmer:

- Office Programme
- Lernmanagementsystem it's Learning
- Antolin/Zahlenzorro (Westermann Verlag)
- ANTON (Solocode GmbH)
- Flex und Flo Lernsoftware (Westermann Verlag)
- Grundschuldiagnose Mathematik und Deutsch (Westermann Verlag).
- selbst erstellte Learning Apps
- BookCreator und iMovie
- Programmieroberfläche für Calliope

Die iPads zeigen im Unterricht viele Vorzüge: Sie sind stabil, mobil, motivationsfördernd und interaktiv. Sie vereinen etliche herkömmliche Mediengeräte wie Foto- und Videokamera, Audioaufnahmegerät und digitale Foto- und Videobearbeitung. Zusammen mit z.T. integrierten Apps wie Bookcreator oder iMovie und Features wie Keynote oder Pages sind sie vor allem für Projekte der aktiven Medienarbeit (Produktion von Medien) hervorragend zu nutzen. Die professionelle Arbeit mit den Geräten im Unterricht wird jedoch immer als produktive Ergänzung in einem methodisch-didaktischen Gesamtkontext und nicht als Selbstzweck gesehen.

Ein großer unterrichtlicher Vorteil liegt vor allem darin, die Inhalte von den I-Pads der Schülerinnen und Schüler auf die digitale Tafel zu projizieren und vom Lehrergerät Einsicht auf die Schülerbildschirme zu nehmen. Da im Kollegium der BLGS eine hohe Akzeptanz und ein kreatives Interesse herrscht, die Tablets im Unterricht regelmäßig und gezielt einzusetzen, ist es wichtig, die Anzahl dieser weiterhin zu erhöhen. Zudem wurde im Schuljahr 23/24 jede Lehrkraft mit einem Dienst-iPad ausgestattet, was die Arbeit mit den Active Panels zusätzlich erleichtert.

Für den Datenaustausch Lehrer-Schüler bedarf es eines speziell konfigurierten iPads mit erhöhten Rechten. Solange nicht jedes Kind ein iPad allein nutzen kann, werden am Ende einer Unterrichtsstunde die Schülerarbeiten auf diesem Lehrergerät gespeichert, zentral aufbewahrt und zum Beginn der nächsten Unterrichtsstunde wieder an die Schüler zurückgegeben. Verbleiben die Schülerarbeiten auf den Schülergeräten, haben Kinder aus anderen Klassen darauf Zugriff. Ein eigenes und leistungsfähigeres Lehrergerät ist somit unerlässlich. Die vom Land finanzierten Dienstendgeräte könne aus technischen Gründen nicht oder noch nicht dafür eingesetzt werden.

2.1.7. Fortbildungskonzept

Schulleitung

Die Mitglieder der Schulleitung bilden sich stetig im Bereich Schul- und Organisations-Software weiter. Des Weiteren nehmen sie an den Schulungen und Fortbildungen teil und organisieren Fortbildungen im Bereich digitale Medien.
Die Schulleitung gewährleistet und fördert den Besuch entsprechender Fortbildungen zur Digitalisierung in der Schule.

Steuerungsgruppe

Die beiden von der Schulleitung vorgeschlagenen und von der Lehrerkonferenz bestätigten Lehrkräfte bilden zusammen mit einem Vertreter des Schulelternbeirates und der Schulleitung die Steuergruppe „Digitalisierung an der BLGS“. Den Mitgliedern der Steuergruppe obliegt es, sich ständig über die neuesten Entwicklungen zu informieren und weiterzubilden um diese nach einer Diskussion innerhalb der Steuergruppe den Kollegen vorzustellen und mit allen die weitere Umsetzung für die BLGS zu konkretisieren.

Kollegium

Selbstverständlich ist für die mit den Zielsetzungen vereinbarte Unterrichtsgestaltung eine kontinuierliche, systematische und gezielte Fortbildung der Lehrkräfte erforderlich. Vorhandene und bereits bestehende Kompetenzen und fachliches Potential des Kollegiums sollen aufgenommen und weiterentwickelt werden.
Oberste Priorität bei den Fortbildungen ist der adäquate und selbstsichere Umgang mit der eingesetzten schuleigenen Hardware und Software. Die Erfahrung zeigt, dass ein Vortrag oder eine Fortbildung mit anderen als den Schulgeräten nicht zielführend und nachhaltig ist. Gleiches gilt für viele Fortbildungen, die in einem kurzen Intervall wahrgenommen werden. Die Lehrkräfte benötigen Zeit, um sich mit den neuen Unterrichtsinhalten vertraut zu machen und sich an die geänderten Bedingungen der Unterrichtsgestaltung anzupassen, sowie mit dem Umgang der eingesetzten Geräte vollends vertraut gemacht haben.
In Beachtung dieser Punkte sind folgende Fortbildungsbereiche anzusetzen und methodisch sinnvoll zu gewährleisten:

- Der „Medien-Stammtisch“-Brunsbüttel (bisher unter Beteiligung der Boy-Lornsen-Grundschule und Gemeinschaftsschule), der in regelmäßigen Abständen stattfindet. Eine Ausweitung auf alle Schulen wird angestrebt.
- Fortführung der „Medienkonferenz“, die im Anschluss der Gesamtkonferenz stattfindet und für alle Kollegen verpflichtend ist. Inhalte dieser 14-tägig stattfindenden Konferenz sind die Vorstellung und Einarbeitung in die Unterrichtsideen der IQSH-Medienwerkstatt(pro Termin eine Unterrichtsidee) sowie aktuelle Fragen zum Umgang mit der schuleigenen Hardware.
- Teilnahme einzelner Lehrkräfte (zu zweit) an Fortbildungen des IQSH mit anschließender Weitergabe der Inhalte in schulinternen Fortbildungen/Medien-konferenzen.

- Erarbeitung schulinterner Projekttage zu ausgewählten Themen durch besonders geschulte Lehrkräfte und Schulung alle Lehrkräfte bei der Erprobung.
- Buchung von Abrufveranstaltungen
- (Schulartübergreifende) Hospitation in anderen (Modell)Schulen im Rahmen von Schulmedientagen
- Teilnahme an Online-Fortbildungen des IQSH (mehrere Kollegen gleichzeitig
- Teilnahme am Netzwerk #edush und an den angebotenen Barcamps.
- Fortbildungen (bzw. Kurzeinweisungen) durch den Fachdienst Informationstechnik der Stadt Brunsbüttel
- Einladung von externen „Fortbildern“ (Promethean, Apple etc.)

Eltern

Die Eltern werden an Tagen der offenen Tür und bei anderen Unterrichtsbesuchen über den Einsatz der digitalen Medien an der Boy-Lornsen-Grundschule regelmäßig informiert. Dies Angebote erfreuen sich seit Jahren großer Beliebtheit. Informationsangebote über die Auswirkungen der Digitalisierung im privaten Umfeld der Kinder wie z.B. Vor- und Nachteile des Handyeinsatzes bei Grundschulkindern fanden in der Vergangenheit bisher kaum das Interesse unserer Eltern. Hier gilt es gemeinsam mit dem Schulelternbeirat wirksam die Auswirkungen für die Familien aufzuzeigen und die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit dem Thema bei allen Eltern zu wecken.

2.2. Evaluation

In den Fach- und Lehrerkonferenzen werden die inhaltlichen Schwerpunkte der Medienkompetenzen regelmäßig evaluiert und weiter entwickelt. Das Kollegium vereinbart, zu welchem Unterrichtsthema und in welchem methodisch-didaktischem Rahmen es sich anbietet, digitale Medien einzubeziehen und welcher Art.
Dazu müssen auch zukünftig Learning-Apps und Webdienste, aber auch fachbezogene Softwarelösungen der Schulbuchverlage gesichtet und auf Brauchbarkeit für den Unterricht geprüft werden. Dies gilt sowohl für den Einsatz auf den Active Panels als auch auf den mobilen Schülerendgeräten.

2.3. Anschaffungen

Um die geforderte Medienbildung erfolgreich an unserer Schule umzusetzen, sind Anschaffungen in verschiedenen Bereichen notwendig. Die intensive Nutzung des Lernmanagementsystems erfordert kurzfristig eine 1:1 Ausstattung der Kinder, zunächst in den Klassenstufen 3 und 4, später dann auch in der Jahrgangsstufe 2. Dazu soll eine Elternbeteiligung mit einem über drei Jahre angelegten Mietkauf eingeplant werden. Zusätzlich müssen einige Kindern Leihgeräte der Schule eingeplant werden. Hier sorgt die aktuelle Weltpolitik mit den anstehenden Energiepreiserhöhungen für eine sehr schwer zu kalkulierende Zahl. Sie liegt vermutlich zwischen 25% und 50 % der Kinder einer Klasse. Das sind erheblich höhere Zahlen als in der Vergangenheit angenommen. Bisher waren wir davon ausgegangen, dass die vorhandenen iPads als Ausleihgeräte für alle bedürftigen Kinder der Schule ausreichen werden.

Anhang 2.4: Medienkompetenzen S.-H. – ergänzt für den Fachunterricht an der Boy-Lornsen-Grundschule Stand 02/2025

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicher agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren
1.1 Browsen, Suchen und Filtern	2.1 Interagieren	3.1 Entwickeln und Produzieren	4.1 In digitalen Umgebungen agieren	5.1 Technische Probleme lösen	6.1 Medien analysieren und Reflektieren
Einfache Suchstrategien nutzen und weiter entwickeln; altersgerechten digitalen Medien Informationen entnehmen und verwenden	Anwenden altersgerechter digitaler Kommunikationsmöglichkeiten /Netzwerke; Nutzung altersgemäßer Medien	Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (Computer, Tablet, Anmeldung, Password, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien);Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern	Risiken und Gefahren von Schadsoftware (Viren usw.) wissen, angeleitet Geräte und Produkte schützen	Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben; einfache Probleme selber lösen	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten erkennen, beschreiben und Wirkungen für die eigene Mediennutzung erklären
1.2 Auswerten und Bewerten	2.2 Teilen	3.2 Weiterverarbeiten und Interagieren	4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Suchergebnisse zusammenführen und darstellen	Austausch von Dateien, Inhalten und Internetadressen mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme	Produktion von einfachen digitalen Medienprodukten, Benennen von Vor- und Nachteilen unterschiedlicher Medienprodukte	Gefahren von Datenmissbrauch kennen, um die Bedeutung von Passwörtern/Pseudonymen wissen, angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten	Digitale Werkzeuge benenen und gezielt auswählen für die Bearbeitung von Texten und Bildern; passen grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch an (Schrift, Farbe, Formatierungen)	Eigene Medienerfahrungen darstellen, reale Folgen medialer und virtueller Handlungen benennen (Cybermobbing…)
<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Klasse 2/HWS - Informationen gezielt entnehmen und verarbeiten -unterscheiden zwischen Werbung und Sachbeiträgen erkennen	<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Klasse 2 - Lernwerkstatt („Chatten“) - Deutsch Klasse 3,4 - Einladung, E-Mail schreiben Entwicklung von Regeln /Empfehlungen für die Onlinekommunikation -Internet ABC	<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Klasse 3 - Mathe : DaZuKo - Englisch: Learning-Apps zum Vokabel lernen erstellen -Deutsch, Kunst, HWS: unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt erstellen (Trickfilm, Hörspiel, Präsentation,…)	<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Klasse 1 - fächerübergreifend (verschiedene Pass-Wörter für die Lernprogramme)	<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Kl 1 fachungebunden anwenden von Basisfunktionen der digitalen Medien (Tablet, Active Board, Lernsoftware, Learning-Apps) - durch den täglichen Umgang mit den digitalen Medien (z.B. Einloggen durch Scannen des QR-Codes) Kl.3/4 (PC/ Internet Führerschein)	<u>Jahrgangsstufe/Fach</u> - ab Klasse 4 - HWS (Klasse 2000) - Zusammenarbeit mit der Jugendpolizei -Kennen von Regeln im Umgang mit dem Internet -Internet ABC - Medienwirkungen beschreiben und Zielsetzungen von Werbung, Bildern,etc. kritisch bewerten